

Macromedia Dreamweaver 8 Dalam Perancangan Website Komunitas Burung Berkicau

Martias^{1,*}

¹ Teknik Komputer; AMIK BSI Jakarta; Jl. RS. Fatmawati No.24 Pondok Labu Jakarta Selatan
DKI Jakarta Telp (021) 7500282; e-mail: martias.mts@gmail.com

* Korespondensi: e-mail: martias.mts@gmail.com

Diterima: 30 Oktober 2016 ; Review: 01 November 2016; Disetujui: 07 November 2016

Cara citasi: Martias. 2016. Macromedia Dreamweaver 8 Dalam Perancangan Website Komunitas Burung Berkicau. Information Management For Educators And Professionals. 1 (1): 67-76.

Abstrak: Salah satu teknologi yang dapat mengolah informasi dengan cepat, akurat dan dapat menjangkau semua belahan dunia adalah internet. Melalui *World Wide Web* informasi tersebut ditampilkan dalam bentuk yang lebih menarik, dinamis, dan interaktif, yang biasanya disebut *Homepage* atau *Website*, sehingga masyarakat berlomba-lomba menampilkan informasi yang dimilikinya. Berdasarkan situasi tersebut, penulis tertarik untuk membuat *Website* dinamis dan interaktif sebagai media informasi dengan menghubungkan ke *database* yang telah dibuat di MySQL. Pembuatan *Website* ini menggunakan Macromedia Dreamweaver 8 yang dipadukan dengan HTML. Macromedia Dreamweaver 8 adalah sebuah program *web editor* yang digunakan untuk membuat dan mendesain *web*. *Software* ini mempunyai kehandalan dalam membuat dan mendesain web tanpa harus menuliskan *tag-tag html* satu persatu. Maksud dari program ini adalah untuk membuat sebuah program *web* yang berisi tentang profile dan informasi Penggemar Burung Berkicau di Jakarta yang diharapkan dapat membantu para penggemar burung berkicau berbagi informasi tentang burung berkicau. Semoga dari *website* yang penulis buat dapat berguna bagi masyarakat luas yang ingin tahu akan informasi dan pengetahuan tentang pembuatan website menggunakan HTML dan MySql serta Macromedia Dreamweaver 8.

Kata Kunci: burung berkicau, macromedia dreamweaver 8, perancangan *website*.

Abstract: *One technology that can process information quickly, accurately and can reach all parts of the world is the internet. Through the World Wide Web information is displayed in a more attractive, dynamic, and interactive, which is usually called the Homepage or Website, so that people vying displays information in its possession. Under these circumstances, the authors are interested in creating dynamic and interactive Website as a medium of information by connecting to a Database that was created in MySQL. Website Creation using Macromedia Dreamweaver 8 combined with HTML. Macromedia Dreamweaver 8 is a Web Editor program used to create and design web. This Software has a reliability in making and designing sites without having to write html tags one by one. The purpose of this program is to create a web program that contains information about the profile and Singing Bird fans in Jakarta is expected to help the birds chirping fans to share information about the birds chirp. Hopefully the author created a website that could be useful for the general public who want to know the information and knowledge about creating websites using HTML and MySql and Macromedia Dreamweaver 8.*

Keywords: *bird chirrup, macromedia dreamweaver 8, website design.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada zaman globalisasi seperti sekarang ini memang sangatlah pesat, baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak yang mendukung. Kemajuan yang dicapai hingga saat ini dibidang komunikasi data yang jelas banyak menghadirkan berbagai kemudahan. Peranan suatu sistem informasi yang dianggap penting bagi suatu dunia bisnis, organisasi perusahaan atau instansi tidak terlepas dari peranan jejaring sosial via internet sebagai salah satu pusat informasi. Pada kesempatan ini penulis akan memaparkan tentang rancangan pembuatan website komunitas burung berkicau menggunakan macromedia dreamweaver 8. Burung kicau sebagai salah satu kekayaan alam memiliki penggemar tersendiri, yang tersebar disetiap wilayah kota di Indonesia, secara langsung maupun tidak langsung komunikasi antar penggemar makin terjalin dengan baik dan didorong adanya suatu kesamaan akan hobi maka secara lambat laun akan semakin meluas. Dengan adanya teknologi sekarang ini, sangat mendukung percepatan perluasan jaringan para penggemar burung berkicau, khususnya di daerah Halim, Jakarta Timur yang juga cukup sangat terkenal mencetak jawara-jawara nasional. Dari penjelasan di atas penulis tertarik untuk memaparkan pembuatan sebuah *website* yang bergerak dalam bidang komunitas pencinta burung untuk mempermudah para kicau mania. Dengan adanya *website* diharapkan jangkauan penyebaran informasi tentang komunitas pencinta burung lebih luas karena para pencinta burung dapat melihat informasi yang disediakan aplikasi *website*.

Internet atau *internetwork* adalah sekumpulan jaringan berbeda yang saling berhubungan bersama sebagai salah satu kesatuan dengan menggunakan berbagai macam protokol *TCP/IP* (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) (Daniel, 2007).

World Wide Web (*WWW*) atau yang biasa di sebut dengan *web* saja, bekerja menggunakan teknologi yang di sebut *Hyper Text*, yang kemudian di kembangkan menjadi suatu *protocol* aplikasi yang disebut *HTTP* (*Hyper Text Transfer Protokol*) (Abdul, 2001).

Macromedia Dreamweaver 8 adalah perangkat lunak (*software*) yang diproduksi oleh perusahaan Macromedia Corporation (Nugroho 2009). Perangkat lunak ini pada umumnya digunakan untuk merancang maupun memprogram halaman web yang terpusat pada suatu situs web.

Web Server adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML (Dadan, 2007). Secara garis besarnya *web server* hanya memproses semua masukan yang diperolehnya dari *web client*nya. Macam - macam Webserver antara lain : apache, personal home page (php) dan MySQL.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan pengamatan yang peneliti lakukan didalam perancangan suatu website menggunakan macromedia dreamweaver 8 berbasis php dan mysql berdasarkan tahapan yang ada pada SDLC (*Systems Development Life Cycle*) yang meliputi perencanaan, analisis desain dan pelaksanaan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Spesifikasi Rancangan Web

Spesifikasi rancangan *web* ini berisi penjelasan lebih terperinci dari program, yang meliputi spesifikasi bentuk masukan dan keluaran, spesifikasi program secara terperinci serta spesifikasi lainnya yang membantu penulis dalam pembuatan rancangan program ini.

A. Rancangan Masukan

Rancangan bentuk masukan berfungsi untuk menjelaskan secara rinci mengenai semua dokumen input yang digunakan program Perancangan *Website* Komunitas Penggemar Burung Berkicau Halim BC, berikut uraian mengenai bentuk dokumen yang ada pada pengolahan data informasi Burung Berkicau.

- | | |
|--------------|--|
| 1. Nama Form | : <i>Input Galeri</i> |
| Fungsi | : Untuk memasukan data galeri |
| Sumber | : <i>Admin</i> |
| Tujuan | : <i>Database</i> |
| Media | : <i>Web form</i> |
| Jumlah | : 1 halaman |
| Frekuensi | : Setiap ada informasi baru tentang burung |

Gambar 1. Form Data Galeri

- | | |
|--------------|------------------------------|
| 2. Nama Form | : <i>Input Perlombaan</i> |
| Fungsi | : Untuk memasukan data lomba |
| Sumber | : <i>Admin</i> |
| Tujuan | : <i>Database</i> |
| Media | : <i>Web form</i> |
| Jumlah | : 1 halaman |
| Frekuensi | : Setiap ada jadwal lomba |

Gambar 2. Form Data Perlombaan

- | | |
|--------------|--|
| 3. Nama Form | : <i>Input Buku Tamu</i> |
| Fungsi | : Untuk memasukan data tamu dan komentar |
| Sumber | : <i>User</i> |
| Tujuan | : <i>Admin</i> |
| Media | : <i>Web form</i> |
| Jumlah | : 1 halaman |

Frekuensi : Setiap ada tamu

The image shows a web form for contact information. It has four input fields: 'Name', 'Email', and 'Subject', each followed by a large blue rectangular area. Below these is a 'Message' field which is a rich text editor with a toolbar containing various icons for text formatting and alignment. At the bottom of the form are two buttons labeled 'SIMPAN' (Save) and 'BATAL' (Cancel).

Gambar 3. Form Data Kontak

4. Nama *Form* : *Input User*
 Fungsi : Untuk memasukan data *user login*
 Sumber : *Admin*
 Tujuan : *Admin*
 Media : *Web form*
 Jumlah : 1 halaman
 Frekuensi : Setiap ada *user login*

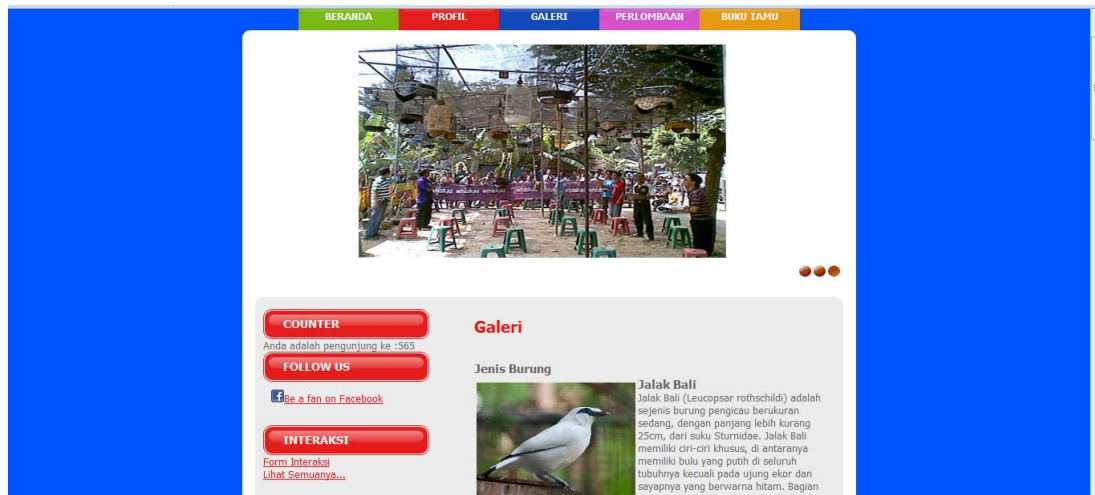
The image shows a simple login form. It consists of two input fields: 'Username' and 'Password', each followed by a large blue rectangular area. Below these fields are two buttons labeled 'SIMPAN' (Save) and 'BATAL' (Cancel).

Gambar 4. Form Data User

B. Rancangan Keluaran

Rancangan bentuk keluaran adalah perincian tentang dokumen keluaran yang merupakan hasil dari sistem informasi Komunitas Penggemar Burung Berkicau Halim BC. Adapun bentuk keluaran dari sistem informasi Burung Berkicau adalah sebagai berikut:

1. Nama *Form* : *Output Galeri*
 Fungsi : Menampilkan data galeri
 Sumber : *Admin*
 Tujuan : *User*
 Media : *Web page*
 Jumlah : 1 halaman
 Frekuensi : Setiap ada foto burung



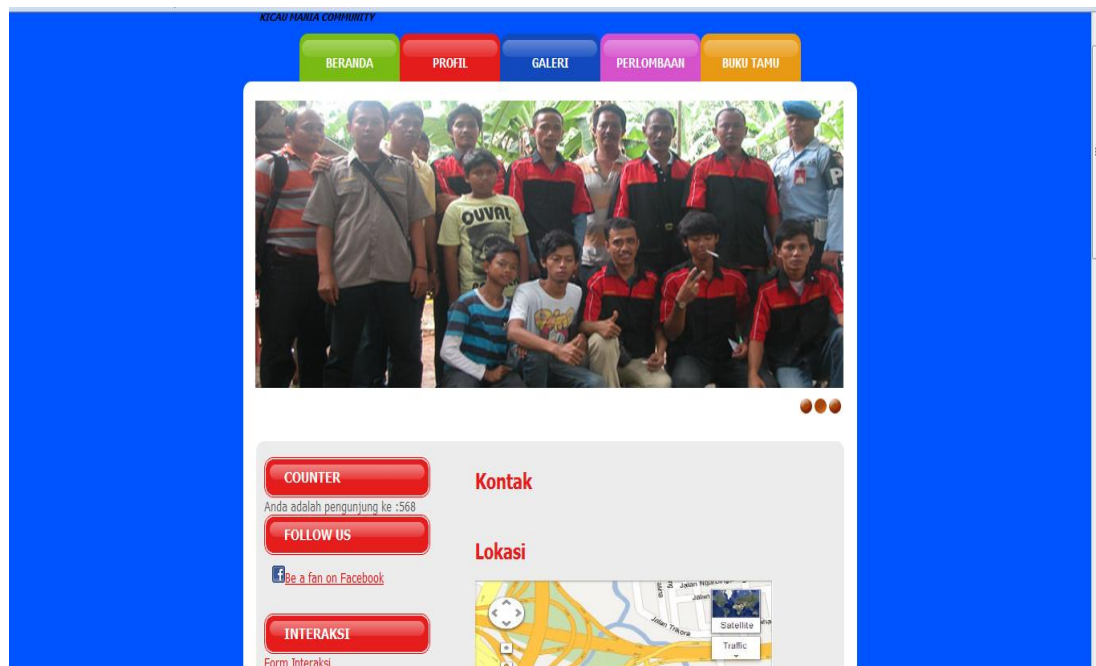
Gambar 5. Form Output Galeri

2. Nama <i>Form</i>	: <i>Output</i> Perlombaan
Fungsi	: Pesanan tiket
Sumber	: <i>Admin</i>
Tujuan	: <i>Databases</i>
Media	: <i>Web page</i>
Jumlah	: 1 Halaman
Frekuensi	: Setiap ada lomba



Gambar 6. Form Output Perlombaan

3. Nama <i>Form</i>	: <i>Output</i> Buku Tamu
Fungsi	: Menampilkan data tamu dan komentar
Sumber	: <i>Admin</i>
Tujuan	: <i>Databases</i>
Media	: <i>Web page</i>
Jumlah	: 1 Halaman
Frekuensi	: Setiap ada intraksi

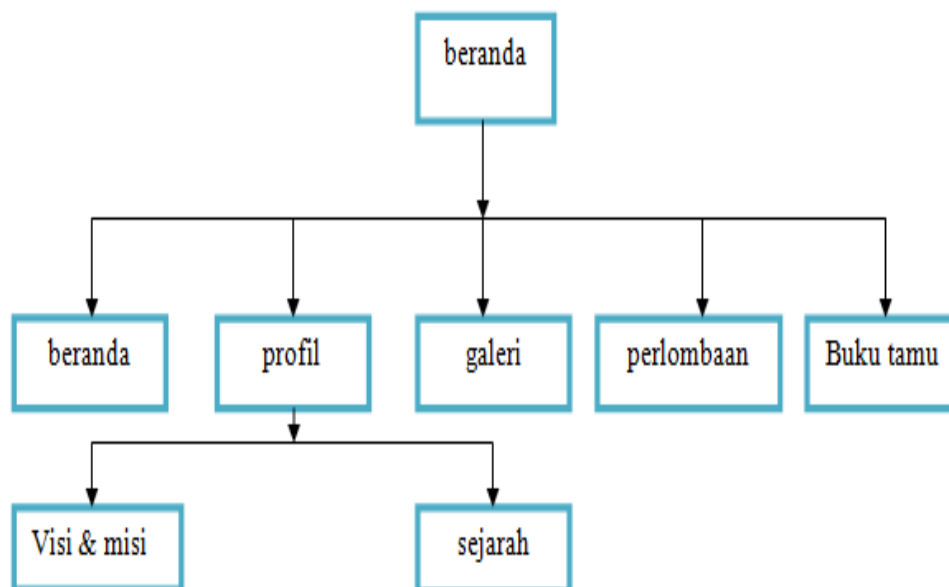


Gambar 7. Form Output Buku Tamu

3.2. Spesifikasi Program Navigasi

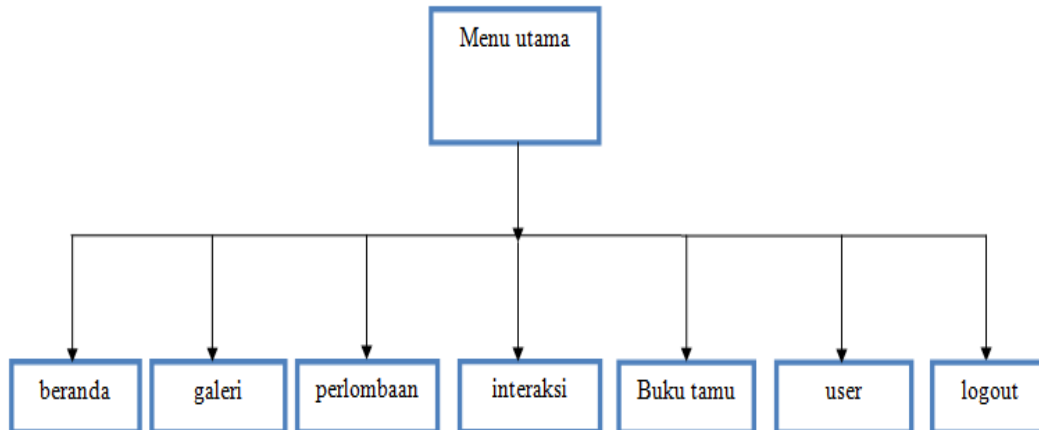
Adapun spesifikasi program navigasi dalam perancangan program ini adalah sebagai berikut:

A. Navigasi halaman utama



Gambar 8. Navigasi Halaman Utama

B. Struktur Navigasi Admin



Gambar 9. Navigasi Admin

3.3. Spesifikasi file

Spesifikasi *file* yang ada pada program ini merupakan kumpulan data yang berawal dari dokumen *input*. Data tersebut akan diproses untuk mendapatkan informasi atau hasil yang diinginkan. Secara detail spesifikasi dari setiap *file* adalah sebagai berikut:

A. Tabel galeri

Nama tabel : galeri
 Tipe : tabel master
 Organisasi : index sequential
 Media file : harddisk
 Panjang recorcd : 341 karakter

Tabel 1. Spesifikasi Tabel Galeri

Field	Type	Length	Keterangan
Idgaleri	int	11	Id galeri
Nama	varchar	25	Nama galeri
Deskripsi	Text	50	Deskripsi galeri
Gbr	Text	255	Gambar galeri

B. Tabel kontak

Nama tabel : kontak
 Tipe : tabel master
 Organisasi : index sequential
 Media file : harddisk
 Panjang recorcd : 336 karakter

Tabel 2. Spesifikasi Tabel Kontak

Field	Type	Length	Keterangan
idkontak	Int	11	Id kontak
nama	Varchar	25	Nama kontak
email	Varchar	25	Email kontak
subject	Varchar	20	Judul kontak
pesan	Text	255	Pesan kontak

C. Tabel interaksi

Nama tabel : interaksi
 Tipe : tabel master
 Organisasi : index sequential
 Media file : harddisk
 Panjang record : 643 karakter

Tabel 3. Spesifikasi Tabel Interaksi

Field	Type	Length	Keterangan
Idinteraksi	Int	11	Id interaksi
Nama	Varchar	25	Nama user
Email	Varchar	25	Email user
Idgaleri	Int	11	Id galeri
Idlomba	Int	11	Id lomba
Subject	Varchar	50	Judul interaksi
Pesan	Text	255	Pesan interaksi
Jawab	Text	255	Jawab interaksi

D. Tabel Lomba

Nama tabel : lomba
 Tipe : tabel master
 Organisasi : index sequential
 Media file : harddisk
 Panjang record : 86 karakter

Tabel 4. Spesifikasi Tabel Lomba

Field	Type	Length	Keterangan
idlomba	Int	11	Id lomba
nama	Varchar	25	Nama lomba
deskripsi	Text	50	Keterangan lomba

E. Tabel User

Nama tabel : user
 Tipe : tabel master
 Organisasi : index sequential
 Media file : harddisk
 Panjang record : 77 karakter

Tabel 5. Spesifikasi Tabel User

Field	Type	Length	Keterangan
Id_user	Int	11	Id user
username	Varchar	25	Nama user
password	Varchar	25	Password user
level	Int	11	Level admin

3.4. Sarana Pendukung Program

Untuk memaksimalkan daya komputer sesuai dengan kebutuhan, maka dibutuhkan pendukung yang baik, tidak harus yang mahal atau jumlah yang banyak akan tetapi pendukung yang mampu membantu aplikasi program atau komputerisasi sistem yang efektif dan efisien. Dalam memilih peralatan pendukung perlu dipertimbangkan hal-hal seperti perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software) dan konfigurasi komputer.

A. Perangkat Keras (*Hardware*)

Kata *hardware* sebenarnya berarti barang-barang yang tersedia dari logam termasuk peralatan mesin, kunci-kunci dan lain-lain. Dalam bidang komputer dapat dijelaskan secara

singkat bahwa semua peralatan yang dapat dilihat dengan mata atau secara fisik. Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. *Processor* : Intel Core i3 370M, 2.4 GHz
2. *Harddisk* : 320 GB
3. *Memory* : 2 GB
4. *DVD R/RW* : 32x
5. *Printer* : Canon IP 2770
6. *Mouse* : Standart

B. Perangkat Lunak (*Software*)

Kata *software* dimaksud adalah serangkaian instruksi-instruksi atau perintah sehingga dapat membuat komputer melakukan tugas tertentu. Oleh karena itu yang lebih lazim disebut *software* adalah sama dengan program aplikasi. Aplikasi atau program aplikasi atau terkadang disebut program saja, merupakan sederetan kode yang digunakan untuk mengatur komputer agar melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan yang membuatnya.

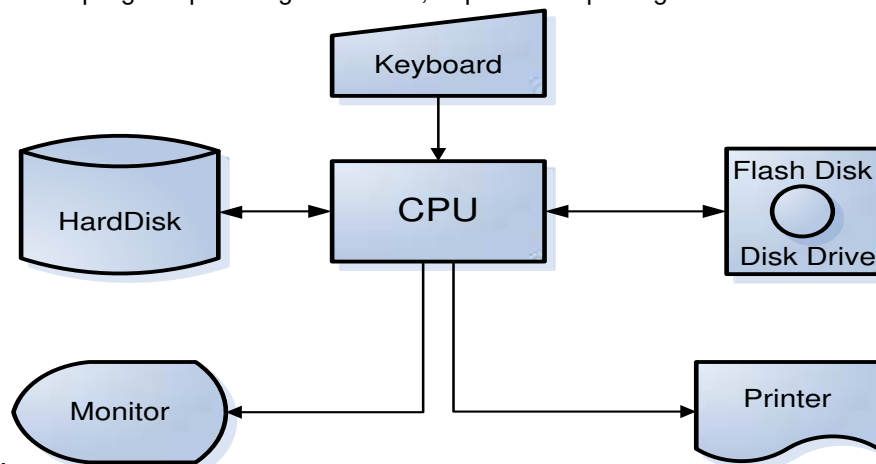
Aplikasi dapat dibedakan menjadi aplikasi *windows* dan aplikasi terminal. Aplikasi *windows* adalah aplikasi berjalan pada *windows* sedangkan aplikasi terminal merupakan aplikasi non *windows* atau aplikasi yang berjalan pada sistem DOS.

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk aplikasi penyimpanan data ini adalah :

1. Microsoft Windows 7
2. Adobe Photoshop 7
3. Xampp
4. Adobe Dreamweaver 8
5. Web Browser Mozilla Firefox Version 11.0

C. Konfigurasi komputer

Adapun konfigurasi komputer dari perangkat keras yang digunakan dalam perancangan program pada tugas akhir ini, dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 10. Konfigurasi Sistem Komputer

Keterangan Gambar :

1. Central Processing Unit (CPU), merupakan jantung dari komputer yang merupakan pusat untuk memproses segala aktivitas yang dijalankan oleh komputer.
2. Keyboard/Mouse, merupakan alat masukan untuk memberikan instruksi - instruksi kepada komputer.
3. Harddisk, sebagai media penyimpanan data dari hasil proses komputer.
4. Monitor, sebagai input yang mengirimkan data atau program ke CPU dan sebagai output yang dapat menampilkan suatu hasil proses ke CPU.
5. Printer, sebagai media untuk mencetak hasil-hasil proses dari komputer.
6. Floppy, sebagai sarana untuk menyimpan data dari hasil proses komputer, sama halnya dengan komputer.
7. Disk Drive, sebagai alat masukan untuk menginstal sistem operasi.

4. Kesimpulan

Dengan kemajuan teknologi Informasi dan komputer, sekarang ini *internet* dapat dinikmati oleh sebagian besar dan bahkan hampir semua negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Seperti kita ketahui *website* merupakan salah satu sarana yang cukup produktif untuk mempromosikan dan mempublikasikan sebuah informasi. Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Macromedia Dreamweaver dan PHP dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan untuk membuat sebuah situs *Website* yang dapat mendukung perkembangan Teknologi Informasi.
2. Dengan membuat *Website* Komunitas Penggemar Burung berkicau ini, dapat memudahkan para pencinta burung berkicau dalam menyalurkan hobi sehingga tercipta suatu hubungan yang saling bersinergi secara positif dan memberikan info-info terkini tentang burung berkicau.
3. Macromedia Dreamweaver dan PHP memberikan kemudahan kepada para *Web Designer* untuk dapat mengembangkan tampilan-tampilan halaman informasi yang lebih bagus, lebih menarik dan juga lebih interaktif.
4. PHP dapat dijadikan sebagai penunjang Sistem berskala besar, karena hal ini dimungkinkan dengan dapat diaksesnya Database secara *online*.

Referensi

Jogiyanto HM. 2005. Analisa Dan Desain. Yogyakarta: Andi Offset.

Jayan. 2005. 45 Manipulasi Foto Profesional Photoshop CS. Jakarta: Maxikom.

Abdul K. 2001. Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Yogyakarta : Andi Offset

Bunafit N. 2009. Membuat Website Sendiri dengan PHP – MySQL. Jakarta: Mediakita.

Purwadi HD. 2007. Mengenal Internet Jaringan Informasi Dunia. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Dadan S. 2007. 7 Langkah mudah menjadi WEBMASTER. Jakarta: Mediakita.